

Cat. No. 60-2489

**MANUAL DEL PROPIETARIO**

Favor de leer este manual antes de usar este equipo.

---

# **QUICK TOUCH**

---

**Juego educativo**

## CARACTERISTICAS

---

Su juego de aprendizaje Quick Touch Radio Shack es un juego musical así como un entusiasmante herramienta de aprendizaje—¡todo integrado en solo paquete de colorido! El juego Quick Touch le permite interpretar música, así como cuatro retantes juegos a diferentes niveles. Usted podrá interpretar la música o hacerlo hasta con tres amigos durante muchas horas de diversión.

Sus características incluyen:

**Cuatro juegos diferentes**—le ofrece la opción de divertidas actividades de aprendizaje, como lo es hacer coincidir las siluetas y patrones, solucionar problemas de sumas y restas, identificación de la combinación de los colores y reconocimiento de las notas musicales al escucharlas.

**Dos retantes niveles**—le permite establecer el nivel de dificultad de los juegos en el Quick Touch.

**Pantalla LCD**—refleja con claridad y facilidad de lectura la acción de los juegos y los indicadores de sus condiciones.

**Función de piano**—le permite interpretar hasta 12 notas musicales diferentes.

**Control de volumen**—le permite ajustar el nivel de volumen en tres diferentes niveles.

**Apagado automático**—el juego se apaga por sí solo para ahorrarle energía a la batería si deja de ser usado durante el transcurso aproximado de 4 minutos.

©1995 Tandy Corporation.  
Todos los Derechos Reservados.

Radio Shack es una marca registrada de Tandy Corporation.

# **CONTENIDO**

---

<b>PARA LOS PADRES DE FAMILIA .....</b>	<b>4</b>
Instalación de las baterías .....	4
<b>EL JUEGO DE QUICK TOUCH.....</b>	<b>6</b>
Encendido/Apagado del juego.....	6
Ajuste del volumen .....	7
Participación en el juego.....	7
Puntuación.....	11
Interpretación de la música .....	12
<b>DESCRIPCIONES DEL JUEGO .....</b>	<b>13</b>
Examen de las siluetas.....	13
Examen de aritmética.....	16
Examen de los colores .....	18
Examen de las melodías .....	20
<b>CUIDADO Y MANTENIMIENTO .....</b>	<b>22</b>

# **PARA LOS PADRES DE FAMILIA**

---

---

## **INSTALACION DE LAS BATERIAS**

El juego Quick Touch requiere de cuatro baterías tipo AA (no provistas) para ser energizado. Para obtener el mejor rendimiento y larga duración de las baterías, le sugerimos adquirir las baterías alcalinas Radio Shack Cat. No. 23-552 o 23-557.

1. Use un desarmador para aflojar el tornillo que sostiene la cubierta del compartimento para las baterías.  
**Nota:** El tornillo no podrá ser extraído.
2. Use un desarmador o una moneda pequeña (como se ilustra en el compartimento) para ejercer palanca y abrir la cubierta del compartimento.
3. Coloque las baterías en el interior del compartimento. Haga coincidir los símbolos de la polaridad (+ y -) como ha sido ilustrado en el interior del compartimento, con los símbolos de polaridad ilustrados en las baterías.
4. Cierre la cubierta y use el desarmador para apretar el tornillo.

---

---

## **Notas:**

- Si usted ha planeado no utilizar el juego durante el transcurso de una semana o más, extraiga las baterías.
- Si la pantalla en el juego se desvanece, reemplace las cuatro baterías. No mezcle las baterías nuevas con las agotadas.

**Cuidado:** Deseche las baterías con prontitud y adecuadamente. No las incinerare.

- Si el juego Quick Touch no funciona adecuadamente después de haber instalado o reemplazado las baterías, oprima el botón **ACL** (borrado total) utilizando para tal efecto un objeto puntiagudo, como es el caso de un clip para papeles, enderezado; para restablecer las directrices del juego. El juego Quick Touch se enciende, todos los símbolos aparecen en la pantalla y escuchará el siguiente mensaje “Hello, welcome to the game.” (“Hola, bienvenidos al juego.”)

# **EL JUEGO DE QUICK TOUCH**

---

## **ENCENDIDO/APAGADO DEL JUEGO**

Para encender el juego Quick Touch, oprima el botón **ON/MODE**. Las flechas aparecen en la pantalla junto a los símbolos   , los mensajes **SINGLE PLAYER** (UN SOLO JUGADOR) y **LEVEL 1** (NIVEL 1) son reflejados por la pantalla, y usted escuchará el siguiente mensaje “Hello, welcome to the game.” (“Hola, bienvenidos al juego.”)

**Nota:** Si usted deja de participar en el juego Quick Touch, este automáticamente se apagará por sí solo después del transcurso de 4 minutos consecutivos, para ahorrarle energía a las baterías. Para volver a encender el juego Quick Touch, oprima el botón **ON/MODE**.

Para apagar definitivamente el juego Quick Touch, oprima el botón **OFF**.

---

---

## AJUSTE DEL VOLUMEN

Usted podrá establecer el volumen de los sonidos del juego Quick Touch (intensidad sonora) en tres diferentes niveles. Coloque el botón **SOUND** en la posición **LO** para obtener el menor nivel de sonido, en la posición **MID** para incrementar este nivel, o en la posición **HI** para obtener el nivel de volumen más elevado.

## PARTICIPACION EN EL JUEGO

Siga estos pasos básicos para seleccionar y jugar uno de los juegos Quick Touch. Para obtener más insiluetación relacionada con cada uno de los juegos, vea “Descripción de los juegos.”

1. Cada vez que usted encienda el juego Quick Touch este automáticamente selecciona el Examen de las siluetas, el nivel de reto más fácil (LEVEL 1) y la opción de un solo jugador (SINGLE PLAYER).
- Para seleccionar un juego diferente, oprima el botón **ON/MODE** hasta que la flecha señale el símbolo del juego que usted desee jugar (vea “Descripción de los juegos.”)

---

---

- Para seleccionar el segundo nivel **LEVEL 2** y jugar con más rapidez y problemas con más retos, oprima el botón **T●●● LEVEL** (el de gran tamaño en el extremo color azul). La flecha que señala el nivel de reto se desplaza en la pantalla hacia el segundo nivel **LEVEL 2**. Oprímalo nuevamente para retroceder hacia el primer nivel **LEVEL 1**.
- Para establecer que el juego sea para más de un solo jugador, oprima el botón **PLAYER ●●●S** (el de gran tamaño en el extremo color rojo). La flecha que señala el número de jugadores se desplaza hacia **MULTIPLAYER**. Oprímalo nuevamente para retroceder hacia un solo jugador **SINGLE PLAYER**.

2. Para dar inicio al juego, oprima ya sea el botón de gran tamaño color amarillo o verde (**T●●●START●●●S**). Se escuchará una melodía y el primer problema del juego seleccionado aparecerá en la pantalla.

---

---

3. Dependiendo del número de jugadores, usted deberá oprimir uno o más botones para registrar su respuesta, el juego Quick Touch le otorgará o restará puntos (vea “Puntuación”) y responderá a su respuesta.

**Nota:** Dependiendo del juego en el cual esté participando (vea “Descripción de los juegos”) usted deberá oprimir los botones en el juego Quick Touch dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2) para registrar su respuesta al problema. Si usted no registra su respuesta a tiempo, el juego Quick Touch reproducirá un sonido de “tristeza” y volverá a repetir el mismo problema.

- **Un solo jugador**—Cuando sea usted el único participante en el juego, el juego Quick Touch le presenta ocho problemas en cada juego. Cada vez que usted registre la respuesta correcta, el juego Quick Touch reproducirá un sonido similar a “boi-oing”, y escuchará el siguiente mensaje “Correct. Well done”, (“Correcto. Bien hecho”) y le presenta un problema nuevo y con más grado de dificultad. Por cada respuesta equivocada, el juego reproducirá un sonido de “tristeza” y el mensaje “Wrong, try again,” “Equivocado, vuelva a intentarlo” podrá ser escuchado y repetirá el mismo problema.
- **Jugadores múltiples**—El juego Quick Touch contiene un botón de diferente color en cada una de sus esquinas (rojo, azul, verde y amarillo). Asigne a cada participante uno de estos botones para ser oprimido cuando conteste cualquiera de ellos a un problema.

---

---

Cuando más de un participante está jugando, el juego continúa hasta que uno de los jugadores conteste correctamente los ocho problemas. Cada vez que un participante conteste correctamente, el juego Quick Touch reproducirá el sonido “boi-oing”. Si uno de los jugadores registra una respuesta incorrectamente, o si ninguno de los jugadores oprime cualquiera de sus botones, el juego Quick Touch reproducirá el sonido de “tristeza”.

4. Despues de ultimo problema presentado en el juego, el juego Quick Touch le ofrece un incentivo al decirle “Well done, try again” “Bien hecho, vuelva a intentarlo” o “Great win,” “Gran triunfo”, reproduce una pequeña melodía y la puntuación ganadora destella en la pantalla.

Para volver a dar inicio al mismo juego, oprima uno de los botones **T•••START•••S**.

Para seleccionar un juego diferente, oprima el botón **ON/MODE** hasta que la flecha que señale uno de los juegos aparezca junto al juego en el cual usted desee participar.

---

---

## Puntuación

La pantalla reflejará una barra que coincide con el color del botón en cada esquina de cada uno de los participantes (rojo, azul, amarillo o verde) cada vez que encienda el juego. Por cada respuesta correcta, el juego Quick Touch otorga un guión (como este —) en cada barra que corresponda a cada participante. Cada guión equivale a un punto, siendo 8 puntos la máxima puntuación que cada uno de los jugadores podrá obtener.

El juego Quick Touch otorga o resta puntos de manera diferente dependiendo del número de jugadores en el juego.

- **Un solo jugador**—Cuando usted está jugando solo, el juego Quick Touch le otorga un punto por cada respuesta correcta. (No le resta puntos por cada respuesta equivocada.)

**Nota:** Su puntuación aparece en la barra color rojo durante su participación como jugador único.

- **Jugadores múltiples**—Cuando se trata de más de un solo participante, el juego Quick Touch otorga a cada jugador un punto por cada respuesta correcta y resta un punto por cada respuesta incorrecta.

**Nota:** Si uno de los jugadores tiene 0 puntos y registra una respuesta incorrecta a uno de los problemas, la puntuación del jugador permanece en 0 puntos.

---

---

## INTERPRETACION DE LA MUSICA

Para interpretar música en el juego Quick Touch, simplemente enciéndalo, oprima el botón con los símbolos de las siluetas. Cada botón reproduce el sonido de una nota musical diferente (12 en total). Cada identificación debajo de cada botón le muestra el nombre de la nota musica en la escala (DO, RE, MI, etc.).

### Notas:

- Usted no podrá interpretar música mientras participa en un juego, sin embargo el juego Quick Touch reproduce sonidos musicales cada vez que usted oprime un botón.
- Para interpretar música después de haber terminado con uno de los juegos, será necesario oprimir primero el botón **ON/MODE**.

## **DESCRIPCIONES DEL JUEGO**

---

Esta sección describe los juegos que podrán ser jugados con el Quick Touch. Cada descripción le da la opción de SINGLE PLAYER (UN SOLO JUGADOR) y MULTIPLAYER (JUGADORES MULTIPLES):

- **Objetivo**—descripción de lo que debe intentar hacer en el juego.
- **Participación en el juego**—explíca como jugar el juego.

## **EXAMEN DE LAS SILUETAS**

### **EXAMEN DE LAS SILUETAS—Un solo jugador**

- **Objetivo**—Repetir las siluetas en el mismo orden conforme aparecieron en la pantalla.
- **Participación en el juego**—Las siluetas apareceren y desaparecen de la pantalla, una después de otra. Conforme cada silueta aparezca, el juego Quick Touch interpreta la nota musical que coincide con la silueta reflejada.

---

---

Dentro del transcurso de 15 segundos (NIVEL 1) o 20 segundos (NIVEL 2) después de que la última silueta desaparezca, oprima el botón que representa la silueta correcta para repetir esas siluetas en el mismo orden. Cada uno de los botones se ilumina, conforme usted los opriime y la silueta seleccionada aparece en la pantalla, el juego Quick Touch reproduce la nota musical que coincide con el botón.

Si usted registró la respuesta correcta, el juego Quick Touch agrega una nueva silueta al final de la serie presentada en el siguiente problema.

Si usted registró la respuesta incorrecta o no contestó dentro del tiempo permitido, el juego Quick Touch repite la misma serie de siluetas en el siguiente problema.

**Nota:** El juego se da por terminado después de los ocho problemas.

---

---

## **EXAMEN DE LAS SILUETAS—Jugadores múltiples**

**Objetivo**—Si el juego Quick Touch refleja en la pantalla dos siluetas que coinciden, inténtate oprimir el botón que le corresponda a usted antes de que lo hagan los otros participantes.

**Participación en el juego**—Una silueta será reflejada en la pantalla y el juego Quick Touch reproducirá una nota musical que coincide con la silueta en la pantalla y esta desaparece. El botón que representa la silueta se ilumina, el juego Quick Touch reproduce la nota musical que coincide con ese botón y después el botón se apaga.

Si la silueta que apareciera en la pantalla coincide con la silueta en el botón que se iluminó, oprima el botón que le corresponda a usted durante el transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2). El primer participante que oprima el botón que hayan seleccionado obtendrá un punto.

Si las siluetas no coinciden, espere el próximo problema. Si un participante oprime el botón que hayan seleccionado cuando las siluetas no coincidan, ese participante perderá un punto.

**Nota:** El primer participante que alcance la puntuación de 8 gana el juego.

---

---

# **EXAMEN DE ARITMETICA**

## **EXAMEN DE ARTIMETICA—Un solo jugador**

**Objetivo**—Resolver los problemas de sumas y restas que aparecen en la pantalla del juego Quick Touch.

### **Participación en el juego:**

1. Uno de los botones numéricos se ilumina (por ejemplo: 3) y se apaga inmediatamente después.
2. Un signo aritmético (por ejemplo:  $+$  ) aparece en la pantalla y desaparece inmediatamente después.
3. Otro botón numérico se ilumina (por ejemplo **2**) y se apaga inmediatamente después.
4. Dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2), oprima el/los botones numéricos para registrar su respuesta al problema. El/los botones que usted oprime se iluminan.

Por ejemplo, si el problema artimético es  $3 + 2$ , oprima el botón **5**.

**Nota:** El juego termina después de ocho problemas.

---

---

## **EXAMEN DE ARITMETICA—Jugadores múltiples**

**Objetivo**—El juego Quick Touch le muestra un problema aritmético de suma o resta y después la respuesta al problema. Si la respuesta es la correcta, intente oprimir el botón que usted haya seleccionado antes de que los otros participantes lo hagan.

### **Participación en el juego:**

1. Uno de los botones numéricos se ilumina (por ejemplo: 9) y se apaga inmediatamente después.
2. Un signo aritmético (por ejemplo: - ) aparece en la pantalla y desaparece inmediatamente después.
3. Otro botón numérico se ilumina (por ejemplo **2**) y se apaga inmediatamente después.
4. Un botón numérico (por ejemplo: **5**, el resultado) se ilumina y se apaga inmediatamente después.
5. Si la respuesta reflejada por el juego Quick Touch es correcta, dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2), oprima el botón que haya usted seleccionado para participar en el juego. El primer participante que oprima el botón que le corresponda obtendrá un punto.

Si la respuesta reflejada por el juego Quick Touch es incorrecta, simplemente espere el próximo problema. Si un jugador oprime el botón que haya seleccionado para participar cuando la respuesta sea incorrecta, perderá un punto.

Por ejemplo, el problema aritmético es  $9 - 2$ . La respuesta reflejada por el juego Quick Touch es 5, pero la respuesta correcta al problema es 7, por lo tanto la respuesta del juego Quick Touch es la incorrecta. Ninguno de los participantes debería haber oprimido ningún botón.

**Notas:** El primer participante que acumule 8 puntos será el ganador.

---

---

## **EXAMEN DE LOS COLORES**

### **EXAMEN DE LOS COLORES—Un solo jugador**

**Objetivo**—El juego Quick Touch ilumina dos diferentes botones con color. Adivine el color que obtendrá cuando esos dos colores son mezclados entre sí.

#### **Participación en el juego:**

1. Un botón con color (por ejemplo: azul) se ilumina y se apaga inmediatamente después.
2. El símbolo (+) aparece y desaparece de la pantalla.
3. Otro botón con color (por ejemplo: rojo) se ilumina y se apaga inmediatamente después.
4. Dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2), oprima el botón con el color correcto para registrar su respuesta. El botón que usted oprime se ilumina.

Por ejemplo, el problema es AZUL + ROJO. El color correcto es PURPURA.

**Nota:** El juego se da por terminado después de ocho problemas.

---

---

## **EXAMEN DE LOS COLORES—Jugadores múltiples**

**Objetivo**—El juego Quick Touch ilumina y apaga dos botones con diferentes colores, y uno más. Si los primeros dos colores al ser mezclados entre sí, crean el tercer color, intente oprimir el botón que usted haya seleccionado como participante antes de que lo hagan los otros.

### **Participación en el juego:**

1. Un botón con color (por ejemplo: rojo) se ilumina y se apaga inmediatamente después.
2. El símbolo (+) aparece y desaparece de la pantalla.
3. Otro botón con color (por ejemplo: anaranjado, como respuesta) se ilumina y se apaga inmediatamente después.
5. Si el color que dió como respuesta el juego Quick Touch es el correcto, dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundodos (NIVEL 2), oprima el botón que usted haya seleccionado como participante. El primer participante que oprima su propio botón, ganará un punto.

Si el color que dió como resultado el juego Quick Touch es incorrecto, espere al siguiente problema. Si uno de los participantes oprime el botón que le corresponda cuando la respuesta dada por el juego Quick Touch sea la incorrecta, el participante perderá un punto.

Por ejemplo, el problema es ROJO + AMARILLO. El juego Quick Touch ofrecerá como respuesta el color ANARANJADO, que es la correcta.

**Nota:** El primer participante que gane 8 puntos será el ganador del juego.

---

---

## EXAMEN DE LAS MELODIAS

### **EXAMEN DE MELODIAS—Un solo jugador**

**Objetivo**—El juego Quick Touch reproduce tres notas musicales e ilumina los botones que coincidan con esas notas. Posteriormente repite una de las tres notas sin iluminar ningún botón. Adivine: ¿Cuál botón coincide con la última nota?

**Participación en el juego**—Tres botones se iluminan y se apagan inmediatamente después, uno después del otro. Conforme se iluminan, el juego Quick Touch reproduce la nota musical que coincide con cada uno. El juego vuelve a reproducir una de esas notas musicales sin iluminar ningún botón.

Dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2), oprima el botón correcto para hacer coincidir la última nota musical. El botón se ilumina conforme lo opriime y el juego Quick Touch reproduce la nota musical que corresponde al botón.

**Nota:** El juego se da por terminado después de ocho problemas.

---

---

## **EXAMEN DE LAS MELODIAS—Jugadores múltiples**

**Objetivo**—El juego Quick Touch reproduce tres notas musicales e ilumina los botones que coinciden con estas y repite una de esas notas. Si esa nota coincide correctamente con el botón que se ilumina, intente oprimir el botón que haya seleccionado como participante antes de que los otros lo hagan.

**Participación en el juego**—El juego Quick Touch reproduce tres notas musicales, una después de otra. Conforme reproduce las notas musicales, ilumina y apaga el botón que corresponda a cada una de las notas. Vuelve a reproducir una de esas tres notas ilumina y apaga inmediatamente después otro botón.

Si la última nota reproducida coincide con el botón que fue iluminado, dentro del transcurso de 4 segundos (NIVEL 1) o 2 segundos (NIVEL 2), oprima el botón que usted haya seleccionado como participante. El primer participante que oprime el botón que le corresponda ganará un punto.

Si la nota musical y el botón no coinciden, espere al siguiente problema. Si uno de los participantes oprime el botón que haya seleccionado como participante cuando la nota y el botón no coincidan, perderá un punto.

**Nota:** El primer participante que acumule 8 puntos ganará el juego.

## CUIDADO Y MANTENIMIENTO

---

Su juego Quick Touch es un juego de aprendizaje que es un ejemplo de diseño y fabricación inigualables. Las siguientes sugerencias le ayudarán al cuidado de su juego para que lo pueda disfrutar durante años.

Mantenga el juego seco. Si se llegara a mojar, séquelo inmediatamente. Los líquidos pudieran contener minerales que corróen los circuitos electrónicos.

Manipule el juego con mucho cuidado. Dejarlo caer o golpearlo pudiera dañar sus circuitos electrónicos y ser la causa de un mal funcionamiento.

Use y mantenga el juego solamente bajo condiciones normales de temperatura. Las temperaturas extremosas pudieran acortar la vida de sus dispositivos electrónicos y deformar o derretir sus componentes de material plástico.

Mantenga el juego alejado del polvo y las grasas. Estos elementos pudieran causar un desgaste prematuro de sus componentes.

Limpie el juego con un trapo húmedo, ocasionalmente, para mantenerlo con apariencia de nuevo. No use productos químicos abrasivos, solventes para limpieza o detergentes concentrados para limpiarlo.

Modificar o alterar los componentes internos del juego pudiera ser la causa de un mal funcionamiento e invalidar su garantía. Si su juego no está funcionando como usted lo esperaba, llévelo a una tienda Radio Shack de la localidad para obtener ayuda.

## **NOTAS**

---

---